
Micro NEWS
EXCLUSIF KULT D'EXXOS
TOUT SUR LA CONSOLE KONIX !
SKWEEK VOUS OFFRE UN AMIGA
CADEAU / ABO SEGA S'ÉCLATE
ATARI XE & 800 XL 20 JEUX TESTÉS
J. LEROUGE
M 2843 - 20 - 20,00 F
3792843020006 00200
N°20
Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 4,95
AVRIL 1989



MOTOR MASSACRE

D'où le nom

Terriens mes frères, la terre a encore morflé, c'est le chaos, la jungle, et tout et tout, il va falloir remettre de l'ordre là-dedans. Heureusement, il nous reste nos fidèles véhicules et plus personne pour nous empêcher de leur adjoindre quelques objets de première nécessité du style canons et blindages. Le but : chercher des rations de bouffe pour s'acheter ces joujoux, améliorer l'engin pour les combats, et faire le ménage quand les mutants apparaissent ou si des chauffards encombrent la route.
Notre terrain de jeu s'étend sur trois villes où sont situés quelques entrepôts fort mal fréquentés, des stations d'essence arnaqueuses et une arène. Cette dernière, unique dans chaque ville, est un point de passage obligé pour gagner la ville suivante, (à condition d'éclater les autres concurrents avec le plus de conviction possible).
Le jeu est à mi-chemin de l'arcade et de l'aventure, il faut faire des plans des villes pour ne pas tomber en rade, ce qui arrive trop facilement. Le graphisme est passable pour un 8 bits, et l'animation reste approximative. Pour finir, les chargements sont longs et la sauvegarde de la partie est très mal gérée. Pas de quoi s'extasier, si l'idée était alléchante, la réalisation l'a cassée, dommage.
Disquette Gremlin pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.

E.L



DECISIVE BATTLE... Vol. 2

Du pur Wargame

Une doc hyper complète de 45 pages (en anglais), cela ne peut servir qu'à un wargame... mais il n'est pas inutile de la consulter lorsqu'il s'agit d'un jeu comme **American Civil War** (en réalité le titre est plus long mais trois mots suffisent ...).
En effet, ce soft est un pur wargame, ce qui signifie en clair qu'il faut plusieurs heures avant de s'y sentir chez soi. A ne pas recommander aux débutants, cette reconstitution de la Guerre de Sécession est remarquablement riche. Pour y parvenir, il va falloir suivre un enchaînement de menus assez clairs, grâce aux cartes de menus livrées avec le jeu. De nombreuses combinaisons sont donc offertes afin de revivre les cinq principales batailles de cette guerre qui opposait les confédérés du Sud aux états du Nord entre 1861 et 1865.
En plus du traditionnel wargame, la construction de différents champs de bataille est possible grâce aux options warpaint et warplan. Bien sûr, ce jeu est fidèle à l'histoire, aussi ce seront des troupes de fantassins et de cavaliers que vous aurez à diriger, donc pas d'armement sophistiqué.
Ainsi, c'est de stratégie qu'il faudra user. Fidèle aux wargames de table, ce jeu reprend les graphismes assez élémentaires auxquels les warga'maniaques sont habitués.
Accordons lui, sans hésiter, trois joysticks pour son grand choix de scénarios, de constructions, ainsi que pour ses cartes et menus cartonnés. En outre, sa notice est très complète (pour qui lit l'anglais facilement ...) et sera une précieuse aide pour le joueur. American Civil War est donc un wargame de bon niveau, à ne pas mettre entre les mains d'un non-initié.
Disquette SSG pour C64. Existe aussi sur Apple II.

Laurence

DYNAMITE BOWL

A en perdre la boule

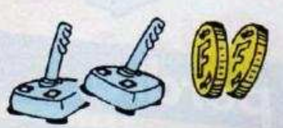
Les simulations de bowling ne courent pas les rues sur MSX. Il est en effet assez ardu de rendre d'une manière optimale les finesses de ce sport remarquable. Voici un soft sur MSX2 qui s'apparente assez au déjà ancien Tenth Frame. En effet, les possibilités offertes sont sensiblement les mêmes pour la manipulation de la boule proprement dite. Dynamite Bowl profite d'une plus grande richesse : par exemple, par les différents portraits des personnages ou par le choix de la piste de bowling. Dans la simulation même, Dynamite Bowl dispose d'une présentation plus claire par rapport à son illustre prédécesseur ; mais regrettons hélas les quelques défauts communs : les effets pouvant être imprimés à la boule sont exagérément simplifiés, de même qu'il est impossible de se battre en duel avec l'ordinateur. De plus, le son est loin d'être réaliste, car non digitalisé. Heureusement, le jeu à plusieurs est passionnant, car la concurrence entre les joueurs est très vive, et c'est là l'intérêt principal de ce soft. Le graphisme est clair, précis et assez joli, le son est simple et l'animation correcte. Techniquement, ce soft ne restera pas dans les annales. Il n'a pas une grande ambition et n'a pas de grandes qualités non plus. Ce n'est qu'un petit soft qui ne justifie pas le support si onéreux qu'il utilise, mais il peut faire passer de bons moments.
Cartouche mégarom Toshiba pour MSX2.

L.M.





FAST BREAK



Panier !

Pour une telle simulation, il importe que certaines notions soient respectées, à savoir les proportions du terrain, la hauteur du panier, le nombre de joueurs et enfin la fidélité au règlement en vigueur. Au premier abord, Fast Break répond à tous ces critères, ce qui peut faire de lui un jeu assez correct. Toutefois, après y avoir joué un peu, vous vous apercevrez que certains joueurs sont réellement des surhommes... Essayez, par exemple, de les faire sauter tout en dirigeant le joystick vers la gauche : voilà que votre homme traverse la moitié du terrain d'un seul bond et pieds joints ! Mis à part ce petit pro-

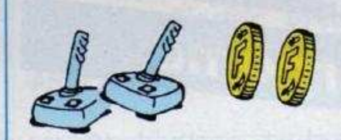


blème, un ballon presque aussi rebondissant qu'un boulet de canon et des chaussures qui couinent, il faut admettre que c'est un soft plutôt bien réalisé. En effet, outre le jeu qui défile à l'écran, vous pourrez suivre la partie en lisant les commentaires écrits en bas (truc passe à machin qui dribble, etc). L'arbitrage est juste et il y a un gimmick intéressant : le marquage des joueurs (lorsque l'on joue contre l'ordinateur). Côté technique, un bon soft donc, avec un grand choix d'options (jeu offensif, défensif, combinaison pré-établie ou à créer). Côté graphique, c'est correct, exception faite de la surbrillance de certains joueurs, qui donne un petit air d'homme invisible... A noter la participation de Nike (la marque de chaussures) qui apparaît en seconde page titre, sans doute une forme de sponsor. Alors, choisissez vos joueurs, votre durée de jeu et que le meilleur gagne !...

Disquette Accolade pour C64. Prévu sur PC et compatibles.

Laurence

ACTION ST



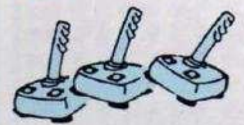
Encore une compil-action

Commençons la revue par **3 D Galax** qu'a sacrément pris un coup de vieux même si les animations en faces pleines sont souples et bien faites. Il s'agit toujours et encore de casser des vagues d'aliens, sans vraiment de scénario (voir *Foft, Elite...*). Sauver la Terre ? Encore ! Non, vraiment, merci, j'ai déjà donné hier matin. Dans le genre tatanneur, je préfère nettement **Northstar**, un bon petit tac-poum au graphisme léché et coquet avec une animation coulée et un scrolling horizontal sans faille. Sauter, tirer dans le tas, ramasser des armes et des bonus, tout en surveillant attentivement son oxygène, ça c'est une vie ! **Deflektor**, le troisième des cinq titres du paquet, n'a pas eu la carrière qu'il méritait. En actionnant des miroirs pivotants, on doit guider un faisceau laser de sa source jusqu'à un récepteur et éviter ou éliminer des obstacles. Mélange de stratégie et d'adresse, c'est un très bon programme varié et amusant. Pourtant, le meilleur du lot, à mon avis, c'est **Trail Blazer**. Il s'agit de conduire une baballe de foot à toute bourre sur un chemin truffé de trous noirs et de cases de toutes les couleurs avec de multiples options : entraînement, compète, solo-duo, Trail s'avère une mission prenante et stressante. Nuits blanches assurées. Quant à **Masters of the Universe**, un arcade-aventure aussi poussif que barbant, il occupe à lui seul deux disquettes et fait songer que fournir des supports magnétiques gratoches dans les compiles est un nouveau genre d'opération promotionnelle !

Disquettes Gremlin pour Atari ST

Action Man

BANK PANIC



Et pour quelques connards de plus...

Que les adeptes du MSX et du six-coups se rassurent, Sega ne les a pas oubliés en adaptant ce jeu célèbre sur nos machines chéries. Par rat-porc à la version de la console Sega, la similitude du plaisir procuré est totale. Le héros doit toujours défendre la banque, exterminer les bandits, dégommer des chapeaux ou désamorcer des bombes. En plus du rythme de jeu très soutenu, le graphisme est plutôt réussi, de même que la musique guillerette qui accompagne les exploits du héros.
De plus, l'intérêt du jeu est décuplé par l'apparition de bonus spéciaux à la suite de tirs particulièrement précis. Mais la plus grande qualité de ce jeu est son immense pouvoir stressant : que ceux qui n'ont jamais abattu un client à la place d'un bandit tirent les premières cartouches ! Comment en effet ne pas s'évanouir sur sa chaise quand les portes de la banque déversent un flot de bandits agressifs, que d'autres bandits placent quelques bombes amicales, que les clients apeurés n'osent plus parler de la pluie et de l'argent, s'attendant à se faire trouer la panse d'un instant à l'autre, sans parler du temps qui s'égrène à la vitesse d'un chien dévorant son os ? Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner sec à Bank Panic, un jeu passionnant jusqu'à la moëlle.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.



REEL FISHING



A la pêche aux moules

Vous avez le pied marin ? Parce que moi pas du tout, alors imaginez un peu dans quelles conditions s'est passé le test de ce soft. Cela ne m'a quand même pas empêché d'apprécier à sa juste valeur un soft qui sort de l'ordinaire des enquêtes, des voleurs à attraper ainsi que des massacres bêtes et méchants digne d'un film de ROMERO (pour les non-cinéphiles voir "ZOMBIE 3"). Depuis le temps que l'on attend des jeux originaux, le premier qui me parle de casse-briques je le jette aux lions.

Bref, cette simulation est digne d'un FS 3 qui aurait bu la tasse pour se transformer en simulation de pêche. Les programmeurs n'ont rien oublié ; de la carte des lacs en passant par les flashs météo et les conseils de l'expert, tout est clair et bien construit. Ils ont même poussé le vice à vous obliger à gérer votre argent pour pouvoir acheter des hameçons et une nouvelle barque qui vous reviennent d'ailleurs assez chers. Là on peut dire qu'ils n'y ont pas été de main morte pour copier la réalité.

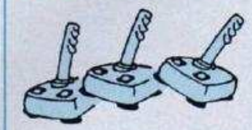
La simulation se déroule en trois phases. Premièrement vous devez vous équiper avec le bon matériel en fonction du temps et du lac où vous allez pêcher. Ensuite c'est le choix du lieu où vous jetterez l'ancre pour attendre patiemment qu'un banc de poissons approche. La dernière étape consiste à avoir assez de doigté pour donner du mou ou mouliner avec ferveur au bon moment pour remonter votre prise.

Même si les graphismes ne cassent pas des briques (bon d'accord c'est moi qui vais au lions...) ont peut dire que cette simulation est bien réussie et mérite de figurer dans le top des jeux originaux.

Disquette Interstel Corp. pour Amiga

Fishman

ICE HOCKEY



Trois joueurs et un palet

Les simulations de hockey sont curieusement assez rares ; ce soft, tournant sur nos bons vieux MSX, tente de relever le défi. Dans ce jeu, où vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire humain, vous dirigez trois joueurs sur une patinoire vue de dessus. A l'instar du Soccer de Konami et de bien d'autres jeux de sports, l'ordinateur signale par une petite flèche le joueur que vous dirigez ainsi que la direction de votre tir sur le but adverse. Les problèmes de manipulation des joueurs sont éludés ici d'une manière simple : c'est le joueur le plus proche du palet que vous dirigez. Ceci peut paraître bien peu ergonomique, mais c'est normal car l'intérêt du jeu est ailleurs.

En effet, si les règles de ce sport sont simplifiées au détriment du réalisme (pas de hors-jeux, de pénalités, etc.), le jeu se rattrape sans problème par son humour ; les détails piquants ne manquent pas, et l'animation, ayant pour but de simuler les évolutions des joueurs sur la glace, est non seulement hilarante, mais aussi déconcertante, au début tout au moins ; car peu à peu, au fil des parties, on parvient à dompter ce soft et on commence à apprécier la richesse un peu cachée de cet excellent jeu. Les parties sont fluides (si j'ose m'exprimer ainsi), les possibilités en cours de jeu réelles, et c'est quand on se rend compte de tout ceci que l'on constate que Ice Hockey est plein de finesse.

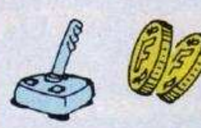


La programmation des sports d'équipe n'est pas une tâche facile ; Sega, avec Ice Hockey, y est parvenu avec un but de distraction et non de simulation. Doté en plus d'un graphisme correct et d'une bande son agréable, ce programme est remarquable.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

LM.

NERVANA



Ultima... tum !

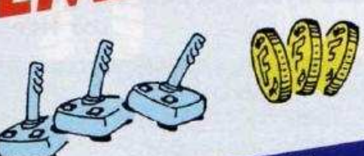
Fans d'*Ultima*, voilà qui risque de ne pas vous dépayser. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce soft piétine allègrement les plates bandes de la série déjà ancienne. Le problème, c'est que dans un cas pareil, la moindre des choses est d'innover, ou d'apporter des améliorations à ce qui sert de modèle. Ici rien n'est simple, combats, stockage des objets, et utilisation restent crispants et peu ergonomiques. Les graphismes sont très pauvres, et pour les 16 bits carrément insuffisant. Il existe aussi de sérieuses incohérences, comme la faim gérée par l'ordinateur qui nourrit le personnage d'autorité, et le sommeil auquel il faut pourvoir soi-même. Le déroulement des combats est confus, et l'initiative est rarement à votre avantage. Le seul plus proposé, consiste en la présence de deux scénarii sur la même disquette ; il vaut mieux un trés bon scénario que deux moyens, donc méfiance.

En réalité, je ne suis pas sûr que la comparaison avec *Ultima* soit réaliste : c'est beaucoup moins bien !

Disquette Aces Hight pour Atari ST.

E.L

EMMANUELLE



Emmanuelle... éducatif !

D'habitude ce titre fait fuir ! Là, pourtant, je vous sens tout fiévreux avec des petits rires débiles. Bon, peut-être que vous tenez vraiment à vous retrouver dans le même avion qu'Emmanuelle ? Mais avant, il faudra fréquenter tous les mauvais lieux du Brésil, en commençant par Rio et son fameux Pain de Sucre, une montagne à l'aspect assez... enfin un peu... en tout cas trop ! Même pour Elle... Avant de tenter quoi que ce soit avec cette impératrice de la volupté, je vous conseille d'essayer vos armes auprès des nénettes qui viennent au bar de l'hôtel. Vous choisirez une phrase d'introduction parmi trois proposées et, suivant le caractère de la dame, vous irez vérifier si le contenu correspond à ce qui est proposé sous emballage ! Trois petites statuettes érotiques feront monter votre potentiel de charme. Une se trouve à l'Opéra, l'autre près des chutes et la dernière vous sera confiée au casino. N'abusez pas des parties de jambes en l'air, c'est un conseil d'ami, surtout avec celle qui fait Bahia-Rio à bord de son voilier privé, car vous allez vous retrouver é-pui-sé sans l'ombre d'une chance de relever, euh... le défi face à la Divine ! Si vous traînez dans les étages, vous aurez peut-être l'occasion d'admirer la mignonne Manu en guêpière blanche, dans une belle séquence de strip. Vous trouverez aussi des séquences de combat (où vous pouvez baisser le calfouète de votre adversaire !), des séquences de roulette où pourrez essayer de vous renflouer, et surtout des séquences-dialogues où l'intérêt est de percer à jour la psychologie du petit lot qui vous fait face. Ni vulgaire, ni graveleux, bien dessiné, très évocateur avec ses petites séquences de deux-seins animés, c'est un soft distrayant et titillant qui est un aussi un vrai jeu d'aventure. Après cela, comment ne pas aimer les travaux (em)manuels ?

Disquettes Coktel pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et PC/ Compatibles.

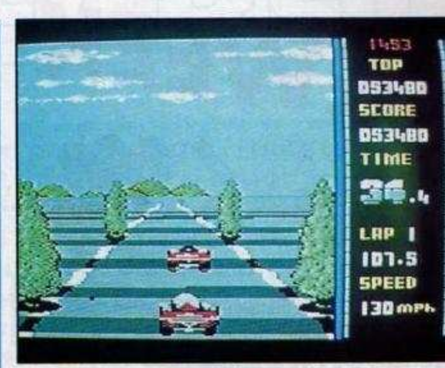
Le grand Poucet.

WEC LE MANS



Les quatre tours du Mans

Avez-vous déjà eu la chance de participer aux Vingt-quatre heures du Mans ? Moi non plus, et pourtant j'ai déjà participé à une course sur ce circuit historique. Ma voiture consistait en un petit bolide qui, s'il n'allait pas en avant, tournait sur place et me secouait méchamment quand l'envie de brouter l'herbe des bas-côtés me prenait. Peut-être connaissez-vous au moins cette machine, il s'agit du jeu d'arcade *Wec Le Mans*. Les Amstradiens vont bientôt pouvoir goûter aux joies de ce jeu. Les autres versions suivront et si elles sont aussi bien réalisées que celle-là, cela promet. Il n'y manque qu'une chose, la couleur, le mode 1 de cette machine ne permettant que quatre couleurs. Mais l'animation et la finesse du graphisme font vite oublier cette petite gêne.



Il ne s'agit pas plus d'une course que dans *Super Hang on*. Comme dans ce dernier, l'important est de franchir des porticles qui vous font gagner du temps supplémentaire et atteindre ainsi le porticle suivant. Il y a trois porticles par tour et le but est d'arriver à couvrir quatre tours.

Cela devient de plus en plus difficile, car si les autres concurrents ne sont pas vraiment en compétition avec vous, ils constituent quand même des obstacles parfois très encombrants. il arrive qu'ils vous coupent la route et vous entraînent dans une cabriole qui, si elle n'est pas mortelle, vous fera perdre un temps précieux. Une très bonne adaptation du jeu d'arcade, ce qui n'est malheureusement pas assez souvent le cas. La version C64 est sensiblement identique, la couleur en plus. Les versions 16 bits (ST et Amiga) s'annoncent excellentes, mais très en retard...

Disquette Ocean pour CPC, existe aussi pour C64 et MSX1. Adaptation prévue pour ST et Amiga.



SKWEEK FOR PRESIDENT



JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

MSX

KING KONG

D'abord, je tiens à préciser que ce Top Secret est inédit, ce sont uniquement mes recherches qui ont abouti à ce résultat. C'est un jeu cartouche pour MSX 2 King-Kong. Le plan a été réalisé sur MSX 2 avec le logiciel Dynamic Publisher. Dès le départ, il donne de nombreux renseignements.

J'ai attribué un nom à chaque gros monstre rencontré en fonction de ce qu'il fait ou représente afin de le différencier des autres. Lorsqu'ils sont plusieurs identiques dans une même région, en plus du nom, ils sont suivis d'un chiffre.

En plus du plan, je vous ai décrit ma façon d'opérer. Si vous vous arrêtez de jouer pour quelque raison que ce soit, n'oubliez pas de mettre en pause touche F1. Et à chaque game over, touche F5.

Amusez-vous bien !

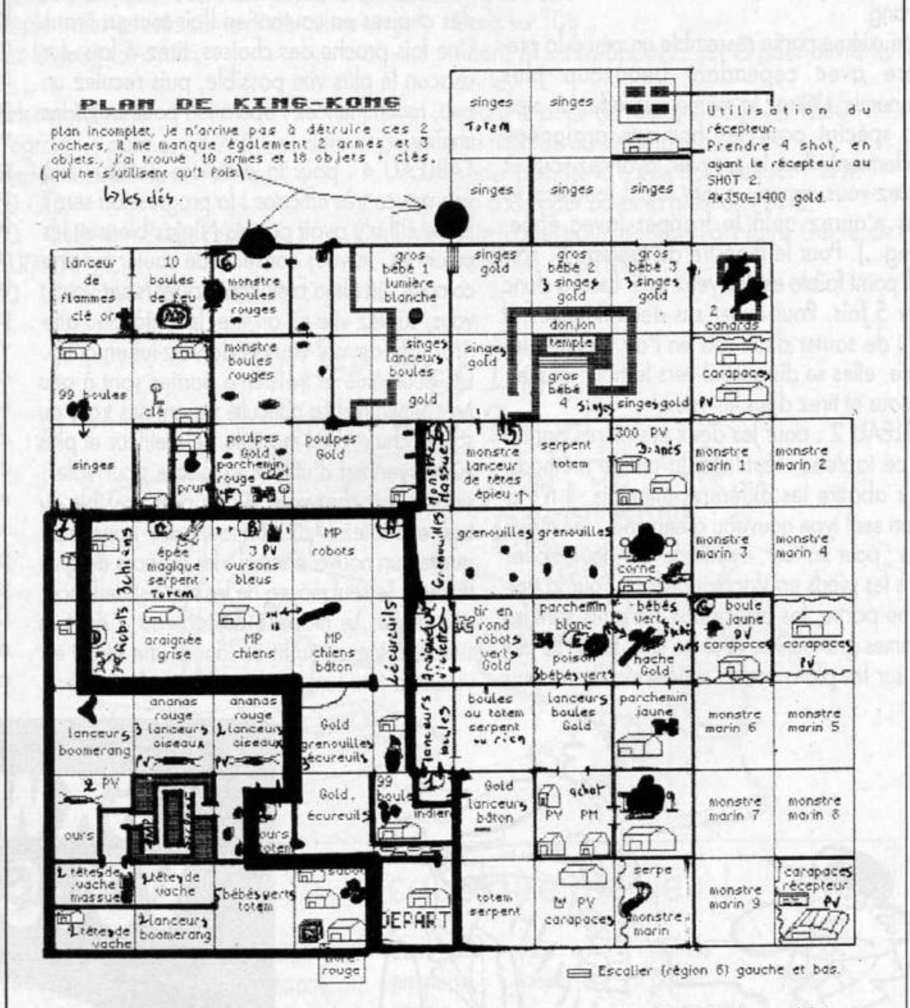
Quelques renseignements valables pour beaucoup d'écrans :

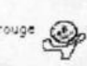
- Lorsque l'on a vidé un écran de ses monstres, pour passer au suivant en fonction du plan et sauf indications contraires, longer l'une ou l'autre des parois.
- Pour l'écran écureuils et grenouilles en venant de la cabane à droite, avancer à partir de la hauteur du toit, vous tuerez 2 écureuils d'un coup.
- Au début du jeu, il est préférable de perdre du temps à récolter des "gold", au mois 1500 après avoir acheté le couteau, ainsi que 99 "MP", l'un et l'autre sont très utiles tout le long de la partie. A chaque fois qu'il vous sera possible d'en ramasser ici et là, faites-le, ils ne seront pas de trop. Les "PV" sont utiles dans certains cas bien qu'il suffise de presser la touche "F5" pour continuer le jeu. Si pour une raison ou une autre vous deviez faire une pause, pressez la touche "F1", car lorsque vous aurez passé les 250 jours, vos points de vie diminueront de plus en plus vite. Etudiez le plan avant de commencer une région : "où dois-je aller, que dois-je faire ?".

RÉGION 1 : au départ, visiter la cabane, monter à la 2ème et acheter le couteau avec les 200 golds initiaux. Après avoir récolté des golds, aller aux chiens (il faut tuer 2 fois les chiens des 2 écrans côte à côte pour obtenir le bâton). Pour les tuer, rouler le rocher se trouvant à l'écran des trois premiers. Tuer ensuite les robots par derrière. Chiens et robots vous donnent des "MP". Pour les robots, lorsque vous aurez le boomerang, il faudra les tuer de face et non plus de derrière. Après avoir tué les robots, placez-vous en haut de l'écran et allez tuer les 3 oursons bleus puis descendre achever les bonbons roses. Si vous faites une brève apparition sur l'écran de gauche, vous pourrez retourner tuer les robots, de même une apparition à la pierre (A) pour retourner tuer les oursons. Avec le couteau et uniquement celui-ci pour toute la partie, tuez l'araignée, elle laisse quelque chose, mais je n'ai jamais pu voir quoi. Tuez ensuite le serpent, puis les robots en bas à gauche et les 3 chiens avec le rocher que vous aurez emmené lors de votre 1er tour de ces écrans. Alors, seulement en ayant vidé tous les écrans, vous pourrez entrer dans la cabane des robots. En règle générale, chaque fois que vous rencontrez une cabane, visitez-la, cela influe sur la suite du jeu. Avec 30 points de vie, vous pourrez tuer l'indien, il vous donnera 49 boules et ouvrira 2 accès, en haut et à droite de la région 2.

RÉGION 2 : montez et tuez les lanceurs de

PLAN DE KING-KONG



-Les lettres (A) à (G) sont des pierres à pulvériser avec le parchemin jaune, elles laissent soit un objet, ou des escaliers menant à une ou plusieurs salles souterraines.
-Les cabanes sont des échopes qui délivrent soit des messages, ou qui vendent des armes ou des objets utilisables avec les armes ou seuls.
-Les chiffres (1) à (6) sont les accès cachés pour entrer dans une autre région.
-Il est dommage de ne pas pouvoir faire de sauvegarde du jeu afin de le reprendre ultérieurement.
-**REGION 1:** (3 oursons bleus) feuille rouge et verte= PV
- à droite des grenouilles cabane= achat couteau= 200 golds
- (D)= 2 danseuses
-**REGION 2:** (E)= 2 feuilles brunes +1 en tuant l'araignée violette
-**REGION 6:** gros bébé 4, dans le temple d'or: petit singe + boule rouge 



boules au couteau, redescendez au bas de l'écran, et passez rapidement l'écran du serpent, tuez à nouveau les lanceurs de boules et visitez la cabane avec la statue du gorille, ne faites pas les 3 avant, (vente de points de vie et de MP), si vous n'achetez rien, ils vous enlèvent ce que vous possédez en MP. Montez ensuite tuer les bébés verts ainsi que ceux de droite, après les avoir tués 2 ou 3 fois, ils laissent une hache. Ceux de gauche donnent des golds. Descendez chercher le parchemin jaune, et retour à la région 1.

RÉGION 1 : SHOT 2 = parchemin jaune, allez pulvériser la pierre (A), visitez, puis la pierre (B), visitez seulement la première salle, il y en a 4 autres avec une cabane en labyrinthes et des chiens à tuer, mais c'est noir et il faut la lumière, sinon bonjour les dégâts ! Pulvérisez ensuite la pierre (C), prenez l'épée magique (ne sert que dans les souterrains) puis, pulvérisez la pierre (D)- Shot 2 = épée magique, tuez les fantômes, points de vie supplémentaires parfois utiles. Dans la seconde salle, visitez la cabane, vous ne pourrez pas prendre les 2 danseuses, il vous faut la corne. Retournez en région 2.

RÉGION 2 : montez à la pierre (E) et pulvérisez-là, Shot 2= épée, tuez les fantômes, allez à la seconde salle noire. Prenez le parchemin blanc et les 2 feuilles brunes, revenez à la première salle et tuez les fantôme:, ils vous laissent. Descendez ensuite à l'écran du monstre marin, ne tuez pas les serpents, passez rapidement leurs écrans. Les lanceurs de bâtons jettent ceux-ci sur toute la longueur de l'écran dans l'axe où ils se trouvent. Évitez les carapaces en restant en haut de l'écran et passez au-dessus de la cabane, allez jusqu'à l'eau au bord de l'écran à droite et descendez à la moitié. Shot 1= boules. Shot 2= parchemin blanc. Passez l'écran et aussitôt, Shot 2, puis avancez vers le monstre et tirez les boules, il laisse une serpe. Avec la serpe vous pourrez tuez les carapaces, la serpe et les boomerangs étant les 2 armes les plus efficaces dans bien des cas, n'oubliez pas de visiter la cabane. Retour région 1.

RÉGION 1 : écran ours à gauche des écureuils, avant de le passer, Shot 2= parchemin blanc, agissez comme pour le monstre marin, mais en bas de l'écran. Laissez un totem et ouvrez accès région 3.

RÉGION 3 : Shot 1= serpe, récoltez des ananas rouges aux 2 écrans lanceurs d'oiseaux (PV), puis 3 boomerangs aux lanceurs de boomerangs, faites des allez-retours par la méthode expliquée au début, ensuite Shot 2= parchemin blanc et Shot 1= boomerang. Tuez l'ours, donne 4 PV.

La suite au prochain numéro.

NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA



Le labyrinthe du niveau 1 se trouve en D8.
Le labyrinthe du niveau 2 se trouve en D13.
Le labyrinthe du niveau 3 se trouve en H5.
Le labyrinthe du niveau 4 se trouve en E6 : avec le radeau.
Le labyrinthe du niveau 5 se trouve en A12 : en B12 monter toujours à l'échelle.
Le labyrinthe du niveau 6 se trouve en C3.
Le labyrinthe du niveau 7 se trouve en E3 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 8 se trouve en G14 : avec la bougie.
Le labyrinthe du niveau 9 se trouve en A6 : avec une bombe.

Je vous laisse trouver les entrées vous-même pour ne pas gâcher l'intérêt du jeu.

Si vous vous incrivez sous le nom de ZELDA au début de la partie, vous passerez à la deuxième partie du jeu, où les écrans restent les mêmes mais les entrées des labyrinthes, les attributs magiques et les entrées cachées de la première partie ne sont plus à la même place.

Dans la deuxième partie :.
Le labyrinthe du niveau 1 se trouve encore en D8.
Le labyrinthe du niveau 2 se trouve en D5 : bouger Armos.
Le labyrinthe du niveau 3 se trouve en D13 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 4 se trouve en B12 : avec le bracelet.
Le labyrinthe du niveau 5 se trouve en E6 : avec le radeau.
Le labyrinthe du niveau 6 se trouve en D1 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 7 se trouve en G13 : avec la bougie.
Le labyrinthe du niveau 8 se trouve en B10 : avec une bombe.
Le labyrinthe du niveau 9 se trouve en ?

Conseil : dans les souterrains, si l'on déplace certaines pierres, des escaliers apparaissent dans lesquels se trouvent des trésors, des surprises, ou mènent à d'autres pièces. En posant des bombes sur les murs, des issues peuvent apparaitre, menant à des trésors ou des conseils forts utiles (il y en a beaucoup).

Les attributs magiques :
L'échelle se trouve dans le labyrinthe du niveau 4.
Le radeau se trouve dans le labyrinthe du niveau 3.



La lettre à une petite vieille se trouve en A15.
La lettre à une petite vieille de la deuxième partie se trouve en B2.
La bague bleue se trouve en D5 dans la première partie et en A16 dans la deuxième.
Le bracelet de puissance se trouve en C5.
La flèche d'argent se trouve dans le labyrinthe du niveau 9.
La bougie rouge se trouve dans le labyrinthe du niveau 8.
Le sifflet se trouve dans le labyrinthe du niveau 5.
Le bâton magique et le livre de magie se trouvent dans les labyrinthes des niveaux 6 et 8.
L'épée blanche se trouve en A11, l'épée magique en C2 et, dans la deuxième partie, en A10.

Pour sortir de la forêt perdue, allez en haut, à gauche, en bas, et à gauche : si vous allez à droite, vous sortez de la forêt perdue et voous devrez recommencer toutes les opérations.

Dans la deuxième partie, si vous n'avez pas le sifflet, vous ne pouvez pas entrer dans les labyrinthes 3,6. Il se trouve dans le labyrinthe 2, il faut traverser un mur, sans bombes, ni portes : en effet, en vous mettant juste au milieu du mur, vous pourrez le traverser tel un passe-muraille !!!

Il y a des tas d'astuces, de trésors, de bonus mais il serait trop long de tout énumérer. Je vous laisse les découvrir vous-même : en cas de problème sur ce jeu, écrivez-moi.

Fabrice Caillieret, 62113 Labourse



SAMOURAÏ MICRO

SPECIAL LECTEURS

Nous continuons ce mois-ci à répondre à votre courrier. A vous la parole !

COLONEL SEGA

Ton journal est super-cool, même si mon père me le pique tout le temps (on se demande pourquoi...). Seulement voilà ! il y a un docteur Amiga, un professeur ST, un major Thomson, mais il n'y a pas de colonel Sega. Au fait, n'aurais-tu pas de conseils à me donner pour Zillion 2 (dur, dur) ?
(Eric Dausque, Ecully)

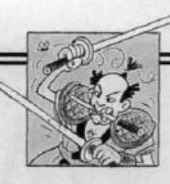
Eh oh ! et Samouraï Micro, qu'est-ce que c'est ? Notre rubrique est entièrement consacrée aux produits du Pays du Soleil Levant : toutes les consoles de jeux, y compris Sega, et le MSX. Au sujet de Zillion 2, nous allons essayer de passer un Top Secret sur ce jeu.

PETITION MSX

J'ai 25 ans et je travaille depuis trois ans comme programmeur sur micro...
SOS MSX ! Nous sommes arrivés en France au point de non-retour : le MSX n'est plus dans sa phase finale, il est fini, comme cela a été le cas en Grande-Bretagne il y a trois ans. Je regrette que nous ne verrons jamais les nouveaux modèles MSX2+ extrêmement sophistiqués. A moins que...
Plusieurs idées... Un CLUB NATIONAL qui pourrait être parrainé par des personnes puissantes en média : VOUS. Que la force soit avec nous. D'après GFK (une société d'études de marché au service des industriels), les ventes de MSX1 et 2 confondues dépasseraient les 70 000 ordinateurs. Ce n'est quand même pas rien. 70 000 ordinateurs affamés de softs récents ! Infogrames, Titus et tous les autres... s'ils sortaient ou adaptaient seulement un jeu par trimestre, avec un peu de pub dans Micro News, les ventes seraient sûrement bénéficiaires, car vu la rareté des softs, les gens se battraient pour avoir des nouveautés, la preuve Konami...
Nous avons pu avoir de nouveau un rayon MSX à la Fnac de Lyon (alors qu'il avait été supprimé), de même à Auchan St Priest, une grande surface qui a environ une trentaine de softs de qualité. Après discussion avec un commercial qui voulait remplacer la vitrine par Amiga, il s'avère qu'ils vendent autant de jeux sur MSX que sur Amiga.
Je vous écris pour que vous fassiez une pétition pour que soient adaptés des softs sur MSX. Aidez-nous, le temps presse ! Pourquoi se séparer d'un standard qui apporte satisfaction à 99% de ses utilisateurs ?
Samouraï Micro, je ne veux pas t'énerver, mais tous les jeux testés dans Micro News et qui devraient être là depuis plusieurs mois, on les attend toujours : Bank Buster, Dragon Slayer 4, 1789 La Révolution, Out Run, etc.
(Patrick Legon, Lyon)

Bank Buster devait être sur la compilation Eurosoft sur disk , K7 et compact et *1789 La Révolution* devrait sortir d'ici quelques mois. Encore une fois, nous avons choisi de tester beaucoup de jeux que nous recevons du Japon, sans savoir d'avance s'ils seront ou non importés.
Vous avez raison, le parc d'ordinateurs MSX vendus en France est assez conséquent, mais combien sont encore en utilisation ? Beaucoup sont revendus d'occasion (regardez les petites annonces). Il n'y a pas que le MSX a être touché par une mise à l'index de la part des grande éditeurs français, regardez Thomson dont le parc d'ordinateurs est beaucoup plus important en France que pour le MSX. Même l'Amstrad CPC commence à être touché par la disgrâce éditoriale, puisqu'à partir de cette année plusieurs grands éditeurs français (et non des moindres) arrêtent de développer (et même d'adapter) sur CPC. C'est la dure loi du marché de la micro et ce sont les utilisateurs (et les journaux "verticaux") qui en font les frais. Ça sera





ainsi tant qu'un standard n'aura pas réussi à s'imposer et tant que la micro restera un marché marginal (par rapport à la hi-fi ou la vidéo). Vu les coûts de développement (ou d'adaptation) actuels d'un logiciel, une adaptation d'un logiciel sur MSX ne peut pas être rentable pour un grand éditeur, qui doit vendre dans le monde entier s'il veut rentabiliser ses produits. C'est triste, mais c'est la réalité, et ce d'autant plus que les utilisateurs MSX sont, la plupart du temps, très satisfaits de leur machine, comme vous le faites si bien remarquer.

LES TRAVAUX D'HERCULENDO

Ayant conçu plusieurs jeux sur ST et Amiga, je voudrais maintenant pouvoir les adapter sur console Sega et Nintendo. Comment s'y prendre pour programmer dessus ; quels matériaux sont nécessaires ? Il parait qu'une autorisation est nécessaire pour mettre en vente les cartouches. Comment me la procurer ?
(Mad, Paris 18ème)

Cher lecteur. Si vous êtes cardiaque, nous vous conseillons de vous rendre d'abord dans l'hôpital le plus proche avant de lire ce qui suit.
Votre surnom est Mad, ce qui veut dire fou... ou plutôt inconscient ! Pour avoir le droit d'adapter ou de développer sur Nintendo, il y a deux petites conditions à remplir : d'abord se trouver dans un pays où la console Nintendo soit bien établie sur le marché. Donc c'est déjà niet pour vous, tout du moins pour le moment. Ensuite, il faut payer dix dollars d'avance sur royalties par cartouche fabriquée lors de la première sortie du jeu, avec un minimum de fabrication d'un million d'exemplaires. Il faut donc verser la modique somme de dix millions de dollars (six milliards de centimes), une bagatelle en comparaison des bénéfices envisageables puisque *Gradius* (Nemesis), par exemple, s'est vendu à sept millions d'exemplaires ! Et finalement, il faut obtenir l'autorisation de Nintendo, ce qui est très dificile même si l'on a rempli les deux conditions susmentionnées.
Pour Sega, ce sont eux-mêmes qui développent ou adaptent les heureux élus jugés dignes de figurer sur leur catalogue.
Jusqu'à présent, aucun éditeur français n'a réussi à obtenir le droit de développer sur Nintendo ni d'être adapté sur Sega, malgré la qualité évidente des softs français.
C'était notre rubrique : "L'espoir fait vivre..."



NEC ET SEGA 16 BITS

Lorsque la console NEC n'était pas encore sortie en France, tu parvenais à te procurer des jeux et à nous les présenter dans ta revue, ce qui était une riche idée. Pourquoi n'en fais-tu pas de même avec la nouvelle console Sega 16 bits, avec par exemple Super Thunder Blade ?
(Olivier Armando)

Super Thunder Blade pour la Sega Mega Drive sera testé dans le prochain numéro, où il y aura également un ou deux tests de nouveaux jeux pour la console NEC.

BIDOUILLE SUR MSX

Laurent Eglin (de Roanne) nous envoie une bidouille pour adapter les manettes de la console Sega sur un MSX.
Pour jouer à certains jeux (Nemesis, Salamander, Penguin Adventure), il est nécessaire d'avoir une manette à deux boutons, difficilement trouvable pour qui n'habite pas Paris. Si vous voulez utiliser la Konix à deux boutons et tir automatique ou la manette spéciale Sega, il faut faire une interface qui sera branchée entre la prise de l'ordinateur et la fiche du joystick.
Pour cela, il faut vous procurer :
- Une prise joystick mâle (sans capot)
- Une prise joystick femelle (sans capot)
- 2 vis et 2 écrous Ø 3 mm, longueur 25 mm
- 2 cm de fil souple.

Tout d'abord, je précise que la prise mâle est la prise qui se branche dans l'ordinateur. Prenez donc cette prise mâle et une scie à métaux. Repérez la broche n°9 (il y a souvent des numéros gravés).
Il faut la couper du côté des soudures au raz du plastique, puis il faut faire un peu de soudure. Rapprochez la prise mâle et la prise femelle côtés soudures l'un contre l'autre. Il faut souder chaque broche avec son vis à vis sauf la broche n°9 qui a été coupée.
Lors de l'opération de soudure, maintenez les prises parallèles afin d'avoir les trous les uns en face des autres pour passer les vis.
Puis, passez les vis dans les trous de fixation et consolidez ainsi la liaison entre les deux prises.
Pour pouvoir utiliser le deuxième bouton, il faut alors relier avec le petit fil de 2 cm la broche n°9 de la prise femelle (qui n'a pas été coupée !) avec la broche n°7 de la prise mâle.
Une fois ceci effectué, vous pouvez essayer, ça doit marcher du premier coup. Pour des raisons d'esthétique, vous pouvez noyer les soudures dans du plastique ou de la cire.

1 2 3 4 5
6 7 8 9

Vue côté soudures de la prise mâle.

MSX CLASSIQUE

Tout le monde n'a pas mis le MSX dans les oubliettes, puisque Grandslam vient de sortir en cassette MSX1 les fabuleux **Pac-Land** et **Pacmania**, deux logiciels qui mettent brillamment en scène le célèbre Pac-Man et son copyright de 1984 qui, décidément, est bien parti pour rester dans les annales comme le "big success" de l'histoire des jeux vidéo !
Le **Donkey Kong** original de Nintendo est également dispo en K7, édité sur MSX1 par Ocean.
Ne manquez pas Pacmania, qui est un must, et si vous n'avez pas de lecteur de cassettes, courez vite dans la rubrique "Bons Plans", une agréable surprise vous y attend !



- ***Matériels et logiciels d'occasion toutes marques***
- ***Dépôt vente et échange d'anciens jeux***
- ***Carte de fidélité***

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)

Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 990 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magnéto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samouraï (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	N.C.

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris + digital. d'images intégré + logiciel de traitement d'images — 5 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F
Nashua DF/DD les 10	129 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F

Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

OPÉRATION PRIX CASSÉS :

Philips NMS 8280 ~~7 990 F~~ **5 990 F**

Et sur tout le matériel PC

JEUX EN CASSETTES

29 F
Alpha Blaster
Backgammon
Barnstormer
Can of Worms
Drome

49 F
Mazes Unlimited
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Panel Panic
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes Again
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
•Army Moves
Attack of Killer Tomatoes
•California Games
Cyberun
The Heist
Martianoids
Runner
•Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

NOUVEAUTÉS EN K7

Afterburner	129 F
Gunsmoke	120 F
The Game Winter...	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
Thunderball	145 F
World Golf	190 F
Operation Wolf (K7)	120 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
•Retour du Jedi	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS

Compilation 6 (D) 95 F
(Ice, Moonricer, Smack Wacker, Robot Wars)
Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
D : 175 F

● Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) Prix N.C.
+ compact disc séquentiel

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $$$: 75 F -
Disquette $$$: 99 F

Alpharoid
Bounce $$$
Chima Chima
Courageous Perseus
Dawn Patrol
Inca
Mr Jaws $$$
Oil's Well $$$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight $$$
Science fiction $$$
Skooter
Snake
Star Fighter $$$
Star Wars $$$
Thexder
Come on Picot

MUSIQUE

Mue (C)	99 F
Musix	95 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist (c)	230 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Othello Compétition	195 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Home Office Tableur (tableur + graphisme. En français/C)	590 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F
Programmation en Assembleur	59 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
N° tél. .... Marque d'ordinateur ....

Je vous commande le matériel suivant : ....
....
....
Pour un prix de : .... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION



P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64 + 1541 + 1530** + 100 logiciels originaux. Prix : 3000 F. Michel Moreau. Tél : (1) 43.71.65.25.

Vds 2 logiciels **compte bancaire et tiercé**. Claude Perdrielle. Tél : (16) 45.38.36.00.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur** (lecteur disquettes intégré) + jeux disks + cordon magnéto + 10 revues. Valeur : 6000 F. Cédé : 2900 F. Manuel Fauquet. Tél : (16) 21.80.84.56. Après 20 h.

Vds **Philips VG5000** + lecteur K7 + 10 jeux + livre + 2 manettes. Prix : 800 F. Marc Mazeaud. Tél : (1) 42.92.23.47. ou 60.29.58.67.

Vds **MSX Sony 501F** + jeux : 250 F. Vds jeux Amstrad et Sega et MSX. Vds **CPC 464 couleur** : 2000 F. Ou échange contre HB700F. Vds Sega : 600 F. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **MSX 2 8235 Philips, moniteur couleur** + 2 manettes + 40 jeux + coffret + logiciels + docs + revues + souris : 4500 F. Christophe Anselm. Tél : (16) 89.38.75.28. Après 18 h.

Vds **C64 + MPS 801 + 1541** + 250 disks + boite de rangement + Tool 64 + crayon optique + joystick + importante doc. Prix : 3000 F. Vente séparée possible. Patrice Bros. Tél : (16) 40.52.07.17. Après 19 h.

Vds **Spectravidéo** + périph. 500 F. TV couleur Océanique avec prise péritel : 1700 F. Musique module MSX : 400 F. Dominique Jorge. Tél : (1) 48.46.93.33

Vds **MSX Sony HB501F** : 800 F. Cartouches (Road Fighter, Billard, Rambo, Goonies, King's Valley, Roller Ball, Green Beret. Chaque cartouche : 70 F. Héritage, King Lore, en K7 : 50 F. Guy Surget. Tél : (1) 42.55.27.71.

Vds **jeux sur plateau et Wargames** très bon état. Super prix ! José Albaina. Tél : (1) 42.58.53.86. Après 18 h.

Vds **digitaliseur realtizeur sur Atari ST couleur-mono**. Vendu : 1100 F. Port compris. Pascal Lefrançois. Tél : (16) 33.93.95.40.

Vds **2ème drive externe 720Ko Sony HBD30W** sous garantie, donne avec lecteur K7 neuf Philips VY0030 + mégaroms. Prix : 1200 F. Eric Donat. Tél : (1) 43.48.57.12. De 16 h à 17 h.

Vds **MSX 2 VG8235** + lecteur K7 + **imprimante** + logiciels + livres. Le tout : 2500 F. Très bon état. Christophe Passuello. Tél : (1) 69.96.56.25.

Vds **MSX 2 Sony HBF500F** + music module + Vampire Killer + 4 cartouches de jeux + 14 disks. Vendu : 2000 F. Fabrice Combelle. Tél : (1) 45.99.19.40.

Vds **Commodore 128, moniteur vert 40/80 cle** + lecteurs D7 1571 + K7 + housses + softs (150) + manuels. Le tout : 4000 F. A débattre. David Guilhem. Tél : (1) 39.13.45.20.

Vds **Amstrad CPC 6128 (très bon état), couleur** + nombreux disks : 2600 F. Originaux de 60 à 80 F. Très bons titres (20 disks) : Blood Silent, Rigar, Hurlement, Set. Achète jeux ST SF. Kam Sedira. 8, rue René Hamon. 94800 Villejuif.

Vds **MSX Canon V20 + drive VF100 + imprimante Philips VW0020** + 66 jeux + livres. Le tout : 4000 F. Arnaud Thomas. Tél : (1) 48.80.49.34.

Vds **console Sega + 18 jeux** (Afterburner, Shinobi, etc.) + Phaser et lunettes 3D + 3 manettes. Valeur : 6000 F. Prix à débattre. Stanislas Wojewodzki. Tél : (1) 42.78.46.32.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + 1 joystick + 55 jeux (news). Valeur : 5000 F. Vendu : 2300 F. Sébastien Monteau. Tél : (1) 60.89.22.55. Après 17 h.

Vds **jeux sur MSX** : Super Tritorn, Hyper Sports 3, The Goonies, Penguin Adventure : 160 F. Metal Gear : 200 F. Track and field 1 ou 2 ou Antartic Adventure : 130 F. Regate ou Raid on B.B. : 105 F. Green Beret : 91 F. Sébastien Deshayes. Tél : (16) 61.57.08.92.

Vds **Amstrad PC 1512 HD20 couleur + imprimante Triumph-Adler TRD 7020** (marguerite). Achat du 28-05-87. Prix : 11 000 F. Plus des logiciels de développement. A débattre. Jean-Pierre Chrétien. Tél : (1) 39.60.07.90.

Vds **Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1425** + nombreux originaux. Le tout garanti 10 mois. Prix : 7000 F. Laurent. Tél : (1) 48.45.74.43. Entre 17 h et 20 h.

Vds **jeux ST originaux** (Barbarian : 120 F. Side Arms : 120 F. Double dragon : 150 F.), ou échange contre disquettes vierges. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21.

Vds **Thomson TO9+** : 2500 F. **Ecran couleur** : 1300 F. Logiciels + crayon + souris + doc : 450 F. Le tout : 4100 F. Manettes et nombreux jeux : 500 F. Didier Bardet. Tél : (16) 55.80.19.87.

Urgent **-40% sur console Sega.** Vendu

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....



avec pistolet et control-stick + nouveautés (Thunderblade, Kenseiden, etc.). Valeur : 2700 F. Moins 40% : 1450 F. Philippe Delhomme. Tél : (16) 91.40.57.52.

Vds **C64 + 1541 + 1530** + Power + boites + cables + livres + 15 K7 et 250 disks, soit 2000 jeux dont Roger Rabbit, Last Ninja 2, Operation Wolf, etc. Valeur : 6000 F. Vendu : 3000 F. Franck Pagniez. Tél : (16) 78.47.97.09.

Vds **Amiga 500** + 2 joystick + 100 disks vierges + jeux + livres : 4500 F. Vds **2ème drive** : 1900 F. Vds tablette Yasil SS (garantie) pour Amiga 500 : 3500 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.67.71.

Vds **C64 + lecteur K7 et disquettes** + 300 jeux sur disquettes + divers : 3000 F. A débattre. David Lelubez. Tél : (1) 47.36.43.75.

Vds **Atari 520 STF** (double face) + souris + basic + logo + néochrome (dessin) + UT math + Blood + Dungeon Master + Explora + revues + cadeau. Prix : 2650 F. Gaëtan Marengo. Tél : (16) 77.72.95.13.

Vds **jeux sur Amiga**. Stephan Nolmans. 130, rue Antoine Baeck. BP 26. B-1080 Bruxelles. Belgique.

C64 vends news. Vds **Amiga + extension + drive + moniteur** : 7000 F. Possibilité de vente séparé. Vds **C64 + drive** + disks : 2000 F. Vds disquettes vierges 3" 1/2 : 7 F. Fabrice Bajolais. Tél : (1) 43.88.09.01.

Vds **console Nintendo** + 3 jeux, encore sous garantie, ou échange contre Atari 520 ST. Prix : 600 F. Philippe Vanhersel. 77, allée des fleurs. 59470 Wormhout.

Vds pour **Atari ST, 150 disquettes du domaine public** (sons, images, programmes divers). Prix : 18 F pièce ou 2400 F l'ensemble. Ralentisseur ST, Freeboot : 150 F. Claude Seyller. Tél : (16) 56.58.14.00.

Vds **TO9+ 512Ko**, 1 an + **moniteur couleur** + crayon optique + souris + modem minitel, disk initial basic + multiplan TR, T ext. Val : 9500 F. Vendu : 4900 F. Sébastien Ganachaud. Tél : (16) 40.49.87.77. Après 19 h.

Vds **clavier TO8D** dans l'emballage d'origine + joystick + jeux. Prix sacrifié. Valeur : 3200 F. Vendu : 1900 F. Thierry Offe. Tél : (1) 48.30.90.90. Le soir après 17 h 30.

Vds **clavier Amstrad CPC 464** + 8 jeux + cassette azimuth + nombreuses revues + 1 joystick : 800 F. Stéphane Hieulle. Tél : (1) 47.49.59.46.

Vds **Amiga 500 + 1084 (écran)** + souris + 50 programmes : 6500 F. Extension de mémoire A501 (512Ko) : 900 F. Laurent Texier. Tél : (1) 43.57.59.61.

Vds **console Sega** + pistolet Light Phaser sous garantie + nombreuses cartouches (Out run , Afterburner, Rocky, Volleyball, etc.). Didier Selaquet. Tél : (1) 48.02.43.77.

Vds pour **Atari 800 XL compatible console XE**, 1 cartouche + 5 cassettes : 200 F. Avec boites. Super Zaxxon, Bluemax 2, Fort Apocalypse, River Raid, Compilation. Christophe Robion. Tél : (16) 42.22.34.15.

Vds **520 STF-DF**, nouvelles roms, gonflé 1 méga + 2 joysticks + interface 4 joueurs + TV multi-standards + nombreux logiciels pour : 6000 F. Olivier Garcin. Tél : (1) 46.20.30.79.

Vds **originaux pour ST** + 2 joysticks + digitaliseur realitzer avec cables. Cherche contacts Amiga. Demandez : M. Dominique Agnès. Tél : (1) 47.56.16.06. Après 18 h.

Vds **Atari ST gonflé 1 méga** + Freeboot + **moniteur couleur** + **drive externe double** : 6000 F. Edouard Thalmensy. Tél : (16) 93.41.84.93. De 19 h à 21 h.

Vds **Amiga 500 couleur** (6 mois de garantie + 1 manette + 30 utilitaires + 80 jeux). Cause achat Amiga 2000. Prix : 5500 F. Stéphane Mayet. Tél : (16) 94.41.45.25. Le soir.

Vds **Amiga 1000 avec ou sans moniteur** + 100 logiciels (jeux utilitaires, dessins). Etat exceptionnel. Prix : 3200 F. Stéphane Mayet. Tél : (16) 94.41.45.25. Le soir.

Vds **Spectrum**+, modem, **imprimante**, joystick, jeux, TV radio-réveil + ordipoche PB1000 40Ko. Stephan Andreani. Tél : (16) 95.46.25.96. Vendredi après 19 h.

Vds 15 K7 et 10 **cartouches MSX**, liste sur demande. Prix très bas. Laurent Ségéelas. PTT. 76920 Anfreville La Mi-Voie.

Vds **PC 1512 DD couleur** + joystick + nombreux jeux + 90 disquetes + livres + souris. Le tout pour : 6000 F. Yves-Marie Lecoq. Tél : (1) 45.24.49.05.

Vds **Atari 520 STF double face** : 2800 F. Tél : (1) 46.82.57.20. Après 19 h 30.

Vds **TO8** + nombreux jeux (Bobo, Bob Morane, Blood, etc.) + 4 éducatifs + crayon optique + souris + fiches et dossiers . Très bon état. Prix : 2500 F. Franck Dupuy. Tél : (1) 45.80.00.18.

Vds **CX5M Yamaha + clavier musical YKNO** + cartouche TRM90, excellent état. Le tout : 2000 F. A débattre. Laurent Bordas. Tél : (16) 53.55.13.33. Après 18 h.

Vds **CPC 464 moniteur couleur** + nombreux jeux (news) + utilitaires + 3 coffrets de graphisme Amsoft + joystick. Valeur : 3600 F. Vendu : 2300 F. Stéphane Fouquet. Tél : (1) 39.13.28.00.

Vds **Sony HBF700F, FDD 720Ko, 3" 1/2 + imprimante noir et blanc graphique** + tablette graphique + track-ball + joystick + livres + nombreux logiciels. Prix : - 5000 F. L'ensemble ou séparément. Fabien Cornet. Tél : (1) 48.71.19.31.

Vds **C64 + lecteur disquettes + Fload + imprimante** + lecteur K7 + papier listing + crayon optique + nombreux jeux sur K7 et disquettes + 22 cartouches + livres Atari. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds **Music module** + cable + compilation 6 jeux : 850 F. The Maze of Galious + Nemesis 2 : 300 F. F1 Spirit + Penguin Adventure 2 : 300 F. Break-in + Game enter + Comic Bakery : 300 F. Turbo AT + Tuer n'est pas jouer + Space Trouble : 250 F. Gaël Gerin. Tél : (1) 60.08.27.99. Après 17 h.

Vds ou échange **K7 didacticiels sur Thomson** : série Ecole logiciels Nathan (CP, CE, CM, 6ème, Ediciel, Fisher Price. Janine Nobecourt. La Garenne. 02150 Sissonne.

Vds 1 lot de 12 livres sur **TO7 et TO7/70** : 150 F. Lot de 11 logiciels familiaux : 350 F. Lot de 4 logiciels plus technique : 300 F. J. Perrin. Tél : (16) 76.55.93.00. Le soir.

Vds **Sony HBF700F + lecteur K7 + moniteur couleur Philips VS0080** + 200 jeux MSX 1 + 40 jeux MSX 2 (mégaroms, digits) + Music module : 6000 F. Fabien Ménémenlis. Tél : (1) 43.09.77.20.

Vds **Apple IIC + souris** + cable péritel + utilitaires + 2 manettes de jeux + 2 boites de jeux. Le tout : 1500 F. Frédéric Pélanjon. Tél : (1) 48.78.02.67. Seulement le samedi et le dimanche.

Vds sur **Thomson**, disquette de Bob Morane Science-Fiction, neuve, avec roman, BD, jeu de rôle. Prix : 100 F. Jean-Philippe Duvillard. Tél : (16)) 50.21.19.78.

Vds pour **TO8, TO9, TO9+,** 27 jeux éducatifs (maths, français, histoire, géographie, gestion) sur disquettes 3" 1/2. Prix : 150 F. David Billaud. Tél : (16) 49.75.65.72. Après 18 h.

Vds **console Atari 2600** + 10 cartouches : 900 F. **MSX Sanyo PHC1285** + 9 cartouches + cable magnéto : 2100 F. Julien Beaucourt. Tél : (1) 47.72.66.34. Après 18 h 30.

Vds **ZX Spectrum+2 (128Ko)** + 1 manette + 64 jeux (Space Harrier, Barbarian, Out run, Arkanoïd 1 et 2) + manuel : 2200 F + port. Frédéric Pasquier. Tél : (16) 74.80.11.69.

Vds **CPC 464 couleur, DMP2000, DD1, synthé vocal,** Discology, Mirage Imager, 80 jeux sur K7 et disquettes, revues, etc. Valeur : 15.000 F. Vendu : 10.000 F. Frédéric Firmin. Tél : (16) 22.24.68.04.

Vds **Atari 1040 STF + écran noir et blanc** : 5500 F. Vds **Citizen 120D** : 1200 F. **Digitaliseur A4** : 5500 F. Pierre Robache. Tél : (16) 20.44.95.34.

Vds **Canon X07** : 800 F. Vds **MO5**, clavier mécanique + revues + crayon optique + joystick + interface son + interface communication : 1500 F. Vds **imprimante thermique Alphacom PRZX** : 500 F. Jean-Claude Pouget. Tél : (16) 67.93.62.79.

Vds 10 cartouches MSX + **Yamaha YIS503F (MSX 1)**. Le tout : 500 F. Antonio Fraguas. Tél : (1) 42.81.41.67.

Vds pour **TO8, TO9, TO9+** : F15 Strike Eagle : 150 F. Numéro 10, Runaway, Androïds, FBI, La nuit des Templiers, Sortilèges, Karaté, Saphir, Super tennis, Jeux de Dames américain : 195 F les 10 originaux. Achète crayon optique. Jean-Christian Perez. Tél : (16) 65.42.30.56.

Vds pour **Thomson (TO et MO)** nombreux jeux et utilitaires dont Sorcery, Fox, CAO. Cherche Amiga 500 à prix intéressant. Olivier Dupoisot. Tél : (1) 69.05.53.02.

Vds sur **Thomson** les logiciels originaux de Colorpaint, Mandragore, Airbus, Les Dieux du stade 2, Blitz. Prix très intéressant. Echange logiciels pour TO9. Stéphane Le Goff. Tél : (1) 34.89.12.20.

Vds **Amiga 2000** (novembre 88) : 10.500 F. **Carte XT A2088** (janvier 89) : 4000 F. **Lecteur interne A2010** : 1000 F. **Moniteur 1084S** (décembre 88) : 2000 F. Le tout : 17.000 F. Patrick Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + 50 disquettes. Prix : 3500 F. Morgan Cazorla. Tél : (1) 48.85.83.88.

Vds jeux sur **Amstrad (disks)**. Operation Wolf, Forces magiques, Off shor warrior, Combat school, etc. Franck Liébe. Tél : (16) 93.98.12.97. Après 17 h 30.

Vds **MSX Sony 64Ko** avec 120 jeux dont Salamander, Penguin adventure, Nemesis 2. Excellent état. Valeur : 7000 F. Vendu : 3500 F à débattre. Jean Grzinic. Tél : (16) 93.55.85.77.

Vds **MSX 1 HB501F Sony** + livres + manette + 30 jeux + livres MSX. Le tout pour : 1390 F à débattre. Stéphane Besanger. Tél : (16) 55.24.38.13.

Vds **compatible Apple IIE + moniteur monochrome** + carte 80 colonnes + lecteur disquettes + nombreux logiciels + livres. Prix à débattre. Christophe Vannier. Tél : (16) 84.52.42.13.

Vds **Atari 520 STF+ 1 méga** + GFA basic 2.02 + compilateur + First Word + Assembleur Profima + cordon péritel. Prix exceptionnel : 3200 F à débattre. Olivier Branle. Tél : (16) 32.27.22.41. Après 19 h.

Vds **C64 + 1541 + lecteur K7 + imprimante VC1525 + moniteur Philips** + transcodeur Pal-RVB + logiciels + livres. Le tout peu servi. Prix : 3500 F. Emmanuel Courcol. Tél : (1) 42.23.32.45.

Vds console **Atari 2600** + transfo + 6 cartouches de jeux + manettes (dont une Quickshot 2). Prix à débattre. Vds jeux sur ST : 50 F à 100 F. Patrick Garrel. Tél : (1) 46.05.16.74.

Vds **MSX 2 Philips 8255 (2 drives) + music module + clavier musical** + joystick + magnéto K7 + jeux sur cartouches et sur K7. Le tout : 4400 F. Thierry Bled. Tél : (16) 22.75.31.23.

Vds **MSX 1** + magnéto K7 + jeux : 2000 F à débattre. Vds Philips 8255 + nombreux softs + livres + 50 disks : 3500 F. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 2 manettes + 2 jeux + Out run + Thunderblade + Choplifter. Etat neuf. Vds jeux **MSX**, Boxing, Passagers du vent, Green Beret, etc. Vds souris. Jacky Micallef. Tél : (16) 25.87.15.37.

Vds **Apple IIE, 256Ko,** 80 colonnes + CPM + série + parallèle + memdos + **moniteur monochrome** + manette + logiciels + nouveautés + livres. Prix : 4400 F. Laurent Bremer. Tél : (1) 60.20.05.67.

Vds **VG8235** + nombreux jeux + revues + disquettes vierges + cartouches (Androgynus, Usas, etc.). Prix : 1800 F. François Rigomer. Tél : (16) 86.20.11.22. Après 16 h.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur GT65** : 1200 F. **Moniteur CTM 644** : 1300 F. DDI-1 : 1200 F. **Lecteur 5" 1/4 complet** : 1000 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 120 jeux + revues + joystick : 4000 F. Région parisienne. Mario Velasco. Tél : (1) 47.60.08.62.

Vds un **Atari 520 ST**, lecteur double face ancienne rom avec souris + 2 joysticks + 100 disquettes : 2500 F. Mickaël Guez. Tél : (1) 42.93.35.49.

Vds **PC XT 8088 à 8 mhz + moniteur EGA couleur + disque dur 32 mo + 1 lecteur 5" 1/4** + carte série, parallèle, joystick. Le tout : 9000 F. Jean-Michel Annaud. Tél : (1) 60.08.01.23.

Vds **MSX 1 Yamaha + lecteur K7** + 2 joysticks + 20 cartouches + 14 K7 + livre et revues. Valeur : 7500 F. Vendu : 2900 F. TV couleur 44 cm : 4500 F. Thierry Soyer. Tél : (1) 43.63.59.90.

Vds **TO9 + moniteur couleur + lecteur disk supplémentaire 320Ko + imprimante 80 cl, qualité courrier** + joystick + souris + crayon optique plus environ 200 logiciels + collection Téo. Bon état. Stéphane Le Goff. Tél : (1) 34.89.12.20.

Vds **Amiga 500** + disks + jeux + livres + disks vierges. Le tout : 4500 F. Vds **lecteur 3" 1/2 + extension 512Ko.** Les deux : 1800 F. Vds tablette Easyla 500 : 3000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.51.47.

Vds cartouches **MSX 1 et 2, moniteur monochrome**, compact disc-laser mod et class, modules TI99 et des cassettes C64, equaliseur. Philippe Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds **C64 + 1541 + moniteur monochrome** + nombreux jeux et utilitaires +



cadeaux : 2000 F (fixe). Achète HP285 (même sans manuel) : 600 F. Yanick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39.

Vds **1040 ST sous garantie 6 mois** : 3600 F ou échange contre Amiga 500 + vends **3 drives 5" 1/4** : 1000 F pièce. Claude Stevenard. Tél : (16) 22.76.01.86 (week-end). Bureau : (16) 44.83.24.07. Poste 519 (semaine).

Vds **micro VG5000 + extension VG521G VU031** + manettes + 9 logiciels (docs et schémas), neuf, emballage d'origine, lecteur K7. Cédé : 950 F. J-B Riera. Tél : (1) 60.08.88.93 le soir.

Vds **console Nintendo** + 5 jeux (Zelda, Gradius, Castlevania, Top Gun, Rad Racer). Prix : 2800 F. Vendu : 1750 F. Fabrice Bedos. Tél : (1) 48.82.18.35 après 19 h.

Vds **Sony HB700** + music module + synthé vocal + cable + souris + 20 livres MSX + nombreuses revues MSX + nombreux jeux MSX 2 (mégaroms, utilitaires, graphiques.) + disquettes excellent état. Jarek Chmielewski. Tél : (16) 20.31.92.29.

Vds **Apple IIE + moniteur + lecteurs disks 5" 1/4 + imprimante** + 300 jeux + 30 livres : seulement 3500 F. Anthony Sage. Tél : (1) 48.22.16.43.

Vds **Amiga 1000 PAL, 512Ko, lecteur de disquettes 880Ko + moniteur Commodore 1081** (couleur et monochrome). Le tout en parfait état et délivré dans les emballages d'origine. Je le cède à 8500 F. **Extension mémoire externe 2Mo** : 7000 F. **Drive 1010 de 3" 1/2 externe** : 1000 F. Jésus Gomez. Tél : (16) 84.22.49.45 après 21 h 30.

Vds **Apple IIC + moniteur** + jeux : 3000 F. Cherche contacts sur Atari pour news (Operation Wolf, Ledstorm, Billard simulator, La Quête de l'oiseau du temps, etc. Vds originaux par correspondance. Michaël Sarrati. 3§, rue Carnot. 92370 Chaville.

Vds **originaux pour CPC 6128** : Arkanoïd : 50 F. Impossible mission : 50 F. Capitaine Blood : 100 F. Commando + Ghost'n Goblins + Dragon's lair + Exploding fist : 75 F. Doubleur Joy : 50 F. Arnaud Frascone. Tél : (1) 48.45.15.47.

Revends dans le mois suivant son achat toutes **K7 pour C64** moitié prix. Hélène Sadous. 34, boulevard des roses. 69800 Saint Priest.

Vds sur **C64** toutes les news et autres uniquement sur disks. Fabrice Bajolais. Tél : (1) 43.88.09.01.

Vds **Thomson + écran** + 40 jeux originaux + disks initiation, éducation + manettes + livres. Prix intéressant : 5500 F. Jérôme Quennemet. Tél : (1) 97.60.80.37.

Vds **Apple IIE, 2 lecteurs, carte couleur 128Ko, moniteur couleur,** softs, revues : 3000 F. Bruno Porta. Tél : (1) 39.80.66.18. Entre 17 h 30 et 19 h 30.

Vds **Amiga 500** + 80 jeux et utilitaires : 4800 F. L'occasion du siècle ! Stéphane Guillemin. Tél : (1) 46.58.66.24.

Vds **Amiga 500 neuf (2 mois)** + 4 jeux (Galactic conqueror, Purple Saturn Day, Captain Blood, Space Racer) + accessoires (câbles péritel, hi-fi, joystick) + livres + logiciels + loto : 4400 F. Mathias Sanvelian. Tél : (1) 45.89.28.69. Après 17 h.

Vds **console Nintendo** : 1700 F. Valeur : 2890 F. Vendu avec Top Gun, Castelvania, Tennis, Volley, Foot, Urban, Mario. Jean-Michel Fière. Tél : (16) 91.41.47.52. Après 19 h.

Vds **console Sega** + 14 jeux (Shinobi, Double dragon, Phaser, etc.) + manettes + Transfo, péritel, emballages d'origine. Le tout en très bon état : 2000 F. Vente séparée possible. Christophe Alberti. Tél : (1) 69.03.49.93.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur + extension A501** + 2 joysticks + 100 jeux. Garantie 11 mois, parfait état. Prix : 5800 F. Frédéric Gouguidis. Tél : (1) 45.81.45.88 entre 16 et 20 h.

Vds très belle **imprimante pour C64**, matricielle, qualité listing et NLQ, listing ou feuille à feuille + papier listing + jeux sur K7 et disks + lecteur K7. Prix : 1200 F à débattre. Urgent ! Philippe Briat. Tél : (1) 34.89.62.49.

Vds **moniteur couleur haute définition, professionnel,** 14 pouces CGA 720 x 540, pitch neuf. Echange jeu d'echecs 5" 1/4 contre même jeu sur 3" 1/2 sur MSX 2. André Cheyrousse. Tél : (1) 60.14.55.63 après 18 h.

Vds **Amstrad 6128 couleur** (tête de lecture à revoir) + joystick + 50 jeux + livres + magasines. Le tout 1500 F. Jean-Christophe Amiot. Tél : (1) 30.54.33.42 après 19 h.

Vds **MSX 2 Sony HB500F** avec 60 jeux + extension mémoire 64Ko + utilitaires + digitalisations + revues MSX. Prix : 3000 F à débattre. Fabrice Martin. Tél : (16) 94.49.57.66.

Stop ! Vds **MSX 2 NMS8255**, 2 drives double face : 2600 F. **Imprimante VW0020,** 80 colonnes, graphique, noir et blanc : 1000 F. Vds également des logiciels sur MSX 2. Eric Sibertin-Blanc. Tél : (1) 42.22.49.06.

Vds cartouches **MSX 2** : Rastansaga, Scramble formation, Rambo 2 special. Disquette : Green Beret. K7 : Macross. Très bon état. Le tout : 620 F ou par unité : 200 F pour les cartouches. Laurent Bellanger. Tél : (1) 43.08.85.57.

Vds jeux **MSX 1 originaux** (Step-up, Mr Ching, Ping-Pong, Dunkshot) et cherche pour MSX 1 et 2 contacts. Stéphane Lecoutre. Tél : (16) 27.35.73.60.

Vds **CPC 6128 couleur** + 35 disquettes + jeux + joystick + revues : 3500 F. Valeur : 6000 F. Vds **imprimante DMP 2000** + ruban + papier : 1200 F. Valeur : 1850 F. Le CPC + l'imprimante : 4350 F. François Auphelle. Tél : (1) 47.72.19.59 entre 18 et 21 h.

Vds **520 ST double** + livres + 50 disquettes + manettes. Acheté en avril 88. Prix : 3900 F à débattre. Philippe Ringuenoire. Tél : (1) 48.66.05.53.



RECHERCHES

Achète **Exel mémoire** et revues pour Exel 100. Claude Noiret. Tél : (16) 42.86.06.29. Entre 19 h et 21 h. Tous les jours sauf le mercredi et le dimanche.

Urgent ! Recherche **imprimante Star LC10 couleur**. Moins de 2000 F. JM Gros. Tél : (16) 91.48.62.13.

Achète **jeux pour PC 1512**. Philippe Gorgueira. Tél : (1) 48.34.74.13.

Recherche **extension de mémoire 64Ko pour MSX 1.** Romain Huby. Tél : (1) 64.28.40.55.

Recherche **imprimante Philips type VW0030** + tablette NMS 1150. Yves Jacobin. Tél : (16) 97.24.13.21.

Bloqué dans **Eggerland 2 sur MSX**. Demande aide. Voici le code : ESF3D2D5E3A2B3B3F3E4. Merci 1000 fois. Rabah Nefzaoui. Tél : (16) 75.02.90.33.

Recherche une personne possesseur de la cartouche **Eggerland 2 sur MSX**, qui peut me donner la solution pour finir ce jeu contre cartouche Monster's Fair, Super Snake. Robin. Tél : (1) 48.60.71.35.

Je suis intéressé par tout logiciel ou matériel compatible **M06 ou T08**. Ecrire à Gérard Guiot. BP 10170. PAEA Polynésie Française. Réponse assurée.

Achète **Amiga 500** : 1500 F + options (souris, manettes, moniteur couleur). Le tout environ : 3000 F. Philippe Bernadiou. Tél : (16) 59.67.90.40 le soir.

Recherche disquette **Colorpaint** (Fil) pour Thomson T08D. Ronald Murray. Tél : (1) 60.07.06.35.

Achète cordon contrôleur (HBK 30 ou équivalent), joystick JS 55, épaves de souris **MSX**, cartouche RS 232, **extension mémoire** (même qui marche ! Je vends un **drive 720 Ko Sony** tout neuf, avec doc, dos et cordon : 950 F. Souris Atari : 180 F. Je transmute les FDD 8235 en 8250. Michel. Tél : (16) 97.85.01.87.

Achète **pour C64 interface sound sampler** et des notices des jeux et utilitaires (Virgule 64, Airwolf, etc.). Yannick Bochet. Tél : (16) 99.32.06.66 après 8 h.

Achète **cartouches MSX 2** (Samouraï, Parodius, Xanadu, Shalom). Echange dernières nouveautés à prix sympas. Zamataro Vito. Tél : (19) 038.55.34.43.

Cherche contacts sur **Amiga** pour échanges news. Bruno Galan. 161, rue Maurice Arnoux. 92120 Montrouge.

520 DF cherche contacts sérieux. Possède news. Cherche news et Space Harrier. Eric Guéguen. Tél : (19) 49.65.12.06.32.26.

Recherche cartouche Bubble Bobble pour **MSX 2**. Claudine Biri. Tél : (1) 43.77.41.29.

Recherche **tablette graphique pour C.64**, à bas prix because service national. Francis Fournier, 84 b rue Mulot, 02100 St Quentin.

ÉCHANGES

Atari 520 STDF échange divers softs (Turbo Cup, Powerdrome, Vixen, etc.). Pas sérieux s'abstenir. Emmanuel Jaccard. Tél : (16) 53.83.41.58.

Echange/vends programmes sur **K7 pour MSX 1**. Envoyez liste. Recherche contacts sur X07. Thierry Fiey. Tél : (16) 28.63.63.37.

Echange jeux sur **Atari ST**. Marc Perrudin. Tél : (16) 90.93.64.93. Après 18 h 30.

Echange news sur **520 ST**, possède The Munsters, International Rugby, Sim Wellbent, etc.). Lionel Klaine. Tél : (16) 82.34.22.62.

Débutant **Amiga** cherche contacts sérieux pour échange. Possède Sword of Sodan, Outrun, etc. Florent Tournois. Tél : (16) 54.81.11.66.

Echange **CPC 6128 + moniteur couleur** encore sous garantie + D7 + 1 manette contre **Amiga 500 + moniteur couleur** + D7. David Dieu. Tél : (16) 22.32.89.19. Après 17 h.

Salut! Echange ou vends news sur **Atari ST**. Marc Monnier. Tél : (16) 87.32.61.38.

Cherche **contacts sur ST** pour échanges de softs. Envoyez vos listes. Sébastien Varré. 18, rue du Fer à cheval. 28200 St Denis-les-Ponts.

Echange nombreux logiciels sur **Amiga 500**. Cherche extension et drive 3' 1/2. David Goursaud. Tél : (16) 55.77.55.07.

Echange softs sur **Atari ST**. Xavier Paoli. Tél : (1) 69.00.84.00. Softs sur **Amiga**. Cédric. Tél : (1) 60.47.13.73. Si possible région parisienne.

T09+, Amiga cherche correspondants pour échanges. Jean-Michel Edel. Chambeuil. 15300 Murat.

Amiga 500 vends et échange news. Freddy Mauger. Tél : (16) 35.93.77.47.

Les Amigatistes de Nantes diffusent des **Freeware pour Amiga** (démo, sex slide show, etc.). Erwan Morin. 4 bis, rue de Felbre. 44000 Nantes.

Echange news sur **520 ST.** Possède Leisure suit Harry 2, Inc.Shrin, et. Lionel Klaine. Tél : (16) 82.34.22.62.

Echange ou vends news sur **ST** (Barbarian 2, Titan, Explora 2) ou sur **Amiga** (Gauntlet 2, Super Hang-on, Cortex, etc.) Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Achète, vends, échange **jeux, démos**, etc. Cherche à récupérer épave. Vds boite à rythmes. Valeur : 3200 F. Vendu : 2000 F. Dimitri Exiga-Mignard. Tél : (16) 55.24.38.82.

T09 + Amiga cherche correspondants pour échanges. Jean-Michel Enel. Chambeuil. 15300 Murat.

Echange super **news sur ST**. Sébastien Ergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

CONTACTS

Club Atari Scrolling et Training cherche contacts dans la région nantaise. Ambiance sympa. Fabrice Foucher. Tél : (16) 40.65.43.06.

Cherche contacts sur **Amiga**. Possède Dragon's lair, Teenage Queen, etc. Fabrice Willems. Tél : (16) 28.60.48.97.

Exclusif sur **Thomson** ! Un canard digital entièrement sur disk à petit prix ! Demandez une documentation gratuite contre 1 timbre. Michaël Touze. 4, rue Millocheau. 49400 Saumur.

Cherche contacts pour **MSX 2 Philips** pour échanger des news (sur disk). Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vos textes écrits avec paragraphe sur **Thomson**, enfin récupérés sur PC. Gérald Maufroy. Tél : (1) 43.72.53.97.

MSX 2 cherche contacts pour échange de jeux, trucs et astuces divers. Envoyez votre liste + 1 timbre. MSX club 33, 28 chemin du Thil. 33850 Leognan.

Amiga cherche contacts pour échanges de logiciels sur Lyon uniquement. Philippe Larguier. Tél : (16) 78.36.54.88. Tous les soirs à partir de 18 h 30.

Cherche contacts sur **MSX 1 et 2**. Laurent Brustolin. Tél : (16) 90.83.82.52 le week-end.

Recherche contacts sur **Atari** possesseurs de logiciels et jeux pour **SM124**. Possède Cad 3D Plus Plaint. Dominique Lagarde, 10 lotissement de la Russie. 56670 Riantec.

DIVERS

Scénariste-programmeur sur **T08**, recherche graphiste avec si possible imprimante, digitaliseur et drive 3' 1/2. Nombreux projets en cours. Pas sérieux s'abstenir. Stéphane Lecouturier. Tél : (16) 26.81.31.89.

Vds compact disc portable **Sony D-150** + casque Sony. Valeur : 3500 F. Sous garantie. Vendu : 2500 F. Urgent. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.51.47.

Super initiation à **l'assembleur sur ST** : 700Ko de cours + Exos + listings, écrit par des progammeurs professionnels, impossible de rester en rade. Devenez pro et faites des progammes dignes de ce nom ! Déjà beaucoup d'adeptes, possibilité de mise en contact avec d'autre débutants. Laurent. Tél : (16) 87.02.53.21.



OFFRES D'EMPLOI

Micro News recherche journaliste micro (même débutant) pour emploi à plein temps, région parisienne ouest. Ne pas téléphoner, mais nous envoyer un petit article sur un jeu de votre choix à Micro News (Recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Société d'informatique ludique recherche jeunes développeurs de jeux connaissant l'assembleur 68000 ou le langage C sur Atari, Amiga, compatibles PC. Recherche permanente. Tél : (1) 43.00.70.06 ou 43.88.12.58 après 19 h.

Delphine Software recherche programmeurs et graphistes sur ST ou Amiga. Contacter Delphine Software, M. Sportouch, 150 Bd Haussmann, 75008 Paris.

Dans son souci d'expansion, **Microïds** est à la recherche de **programmeurs, graphistes et musiciens** sachant travailler sur toutes les machines du marché et notamment sur Amiga et ST. Ecrire à Microïds, 12 place de l'Eglise, 94400 Vitry.

Vous êtes dynamique, doué, programmeur, expérimenté en assembleur et/ou en C. Nous vous convions pour une géniale croisière...
Le bateau : TITUS. Destination : le succès.
Titus recherche en effet des programmeurs. Ecrivez à Titus, Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny.

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".
Pour de plus amples renseignements, se reporter au numéro 8 de Micro News, qui comporte un dossier sur le piratage.

